KONAMI



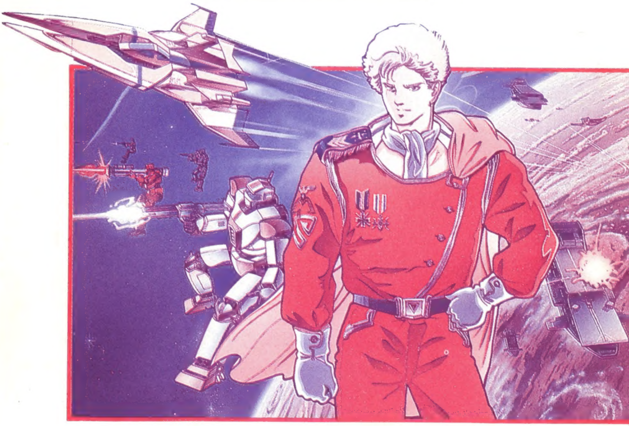
FAMICOM FAMILY

遊び方

KDS-CJ

COSMIC WARS™

コズミックウォーズ



任天堂 ファミリーコンピュータ™

このたびはコナミの「コズミックウォーズ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。
正しい使用法でご愛用ください。

目次

人類の歴史は、戦いの歴史である。

幾多の国々が栄光とともに生まれ、そして散っていった。

しかし、戦いがもたらす破壊と構築の循環は

人類の文明をより強大なものへと高め、

新たなる躍進の原動力となった。

そしてついに人類は、宇宙を制すべく思索を始めた。

その新たな歴史の創造が、

新たな戦いの始まりだとは気づかずに……。

プロローグ

プロキオン星系に、人類初めての恒星国家が築かれた。
宇宙歴はここに始まる。

最初の恒星国家成立から約100年後（宇宙歴106年）トライアングル星系国家が新たに誕生。その後数々の宇宙開発の発展と共に、人類は次々に新星系国家を成立していった。

宇宙歴　230年、ダイヤモンド星系国家誕生。
　　　　382年、カシオペア星系国家誕生。
　　　　418年、ウサギザ星系国家誕生。
　　　　532年、オリオン星系国家誕生。
　　　　604年、アンドロメダ星系国家誕生。

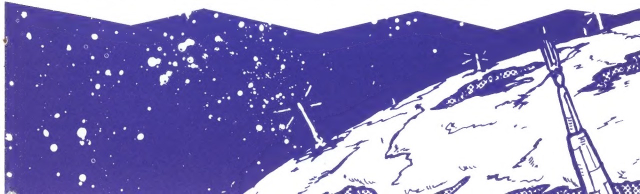
そして、宇宙歴 639 年、人数はケンタウルス星系の開発に着手した。しかし、同星系恒星シセインの第３惑星を調査中の一行からの連絡が突然途絶えた。

緊急追跡調査の結果、巨大隕石の衝突による事故と断定。翌年、本格的な原因調査のため、多くの無人探査船が同惑星に向かった。

宇宙歴645年、帰還した無人探査船はわずかに一機。しかし、そこにもたらされた情報に人々は戦慄した。恒星シセインの第3惑星の事故は、隕石の衝突などではなかった。何者かによる故意の攻撃で、調査隊は全滅したのである。
人類は、未知の生命体と、最も悲劇的な出会いをしてしまったのだ。

宇宙歴649年、各星系は未知の生命体からの攻撃を受けた。これに対し、全恒星国家は強力な団結のもと応戦。

ここに、いまだかつて人類が体験しえなかった壮大な宇宙大戦“コズミックウォーズ”が開始された。



COSMICWARSの目的

相手ノ首星ヲ占領セヨ！

ＵＮＩＴを生産し、司令官を募集、艦隊を編成し、相手の恒星系へ攻め込みます。途中、中立の惑星や、敵の惑星を占領し、収入を増やしていってください。より高性能なＵＮＩＴが生産できます。



ゲームの進行

COSMICWARSを楽しむために、ゲームの進行上知っておいた方がいいことを説明しておきましょう。

UNIT

UNITとは、敵の首星に攻めて行く"駒"の事です。UNITは、生産され、編成されて艦隊になり、やっと活躍できます。
UNITの種類は各軍16ずつあり、それぞれ特徴があります。バスターホウ　サイバーガンは１機で１UNIT。あとは10機で１UNITです。

艦隊(FLEET)

１艦隊は司令官が搭乗しているフラグシップ　バクテリアンを旗艦として、16個までのUNITで編成されます。
艦隊は、全部で16艦隊作ることができます。ただし、１艦隊に必ずフラグシップ　バクテリアンが１UNITだけ必要です。

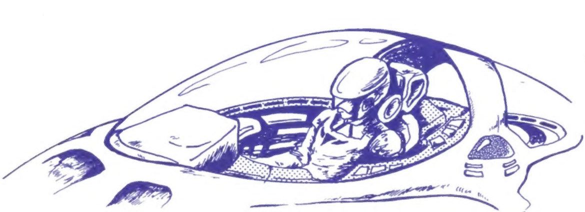
司令官(COMMANDOR)

司令官は、募集して雇います。１艦隊に必ず１人だけ必要です。司令官にはレベルがあり、そのレベルによって、その艦隊の力が変ったりします。
攻撃フェイズで、敵UNITとの戦闘及び、惑星との戦闘を重ねていくと、経験値が上がりレベルが上がります。

旗艦 フラグシップ バクテリアン

フラグシップ バクテリアンは、司令官が搭乗している旗艦のUNITです。

フラグシップ バクテリアンがやられてしまうと、その艦隊の全てのUNITは、全滅してしまいます。一発逆転をねらって下さい。



フェイズの説明

各軍は、ブルーとレッドに分かれています。ブルーが先攻、レッドが後攻です。自分の順番がきて、生産、募集、編成、移動、攻撃、などの行動をとることをフェイズといいます。

ブルー、レッド共に一回りすることを、ターンといいます。

●それぞれのフェイズについて●

生産フェイズ
セイサン

UNITの生産を行います。生産したUNITは、すぐには使えません。次のターン以降で使えます。

司令官募集フェイズ
シレイカン

司令官の募集を行います。UNITを使うには、まず艦隊を組まなければなりません。その艦隊を率いていくのが司令官です。

編成フェイズ
ヘンセイ

艦隊の編成を行います。生産したUNITと募集した司令官を前線に送り出すためのものです。

亜空間移動フェイズ
ワープ

艦隊の恒星系から恒星系への移動[ワープ]を行います。恒星系と恒星系の間に、ワープラインがあり、そこを移動するということです。

攻撃フェイズ
コウゲキ

UNIT単位での恒星系内の移動及び敵艦隊との戦闘、惑星の占領などを行います。敵の艦隊のいる恒星系内で行われます。

移動フェイズ
イドウ

UNIT単位での恒星系内の移動及び惑星の占領などを行います。
㊟敵の艦隊がいない恒星系内で行われます。

投資フェイズ
トウシ

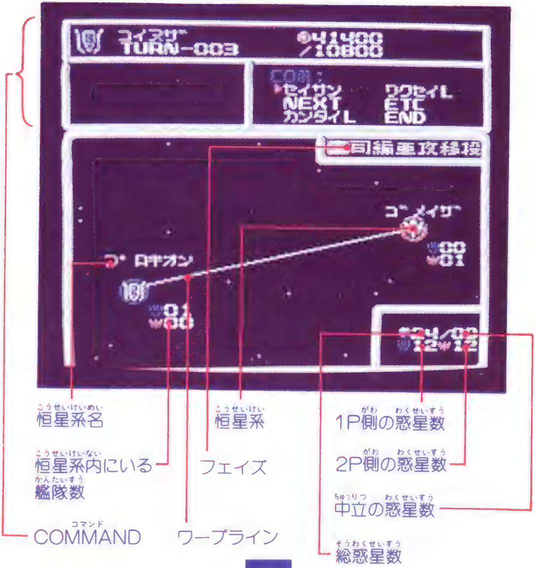
自軍の惑星にお金を投資することによって、レベルが上がり収入と耐久力も上がります。

●基本操作●

✚コントロールボタン――セレクト(カーソルを動かす)
Ⓐボタン――決定　　Ⓑボタン――キャンセル

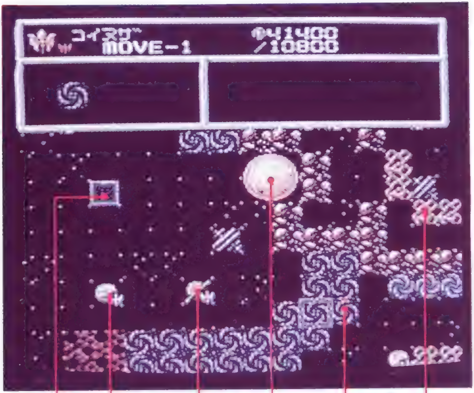
ゲーム画面の説明

銀河MAP



恒星系MAP

COMMAND



惑星

恒星(太陽)

地形要素

ワープポイント

操作の手順

タイトル画面

NEW GAME / CONTINUE — SELECTボタンでセレクトして、STARTボタンでゲーム開始です。

●NEW GAMEを選ぶと、セレクト画面に入ります。
●CONTINUEを選ぶと、SAVEされた所から始まります。

セレクト画面

ゲームの設定を選びます。

■1Pside PLAYER/CPU
2Pside PLAYER/CPU — のうち好きな組合せで選びます。

●CPUを選んだら、EASY(かんたん)もしくはDIFFICULT(むずかしい)を決定して下さい。

■ANIMATION ON/OFF — アニメーション表示を行うかやめるかです。
SOUND ON/OFF — 音楽をかけるか、消すかです。

■ヒョウジWAIT　セリフの表示速度の調節です。
　　　　　　　　ⒶボタンかⒷボタンで選びます。
　　　　　　　　0(速い)←――→9(遅い)

■シナリオ　　　シナリオセレクト画面に入ります。

●✚コントロールボタン上下で、シナリオを選んでください。シナリオは、全部で8つあります。

■ALL RIGHT?　ゲームに入ります。

> ㊟1P PLAYER VS 2P CPU
> 1P CPU VS 2P PLAYER
>) CPU対戦
>
> の場合、8つあるシナリオを全部勝利すれば、エンディングを見ることができます。

●SAVEの仕方●

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをメモリー(記憶)しておくバックアップ機能があります。
ゲーム中のCOMMANDの"SAVE"を選んでください。
ゲームがそのままの状態で記憶されます。

COMMANDの説明

ゲーム中表示されるCOMMANDの説明です。
銀河MAPと恒星系MAPとでは、COMMANDが多少違います。



銀河MAP時のCOMMAND

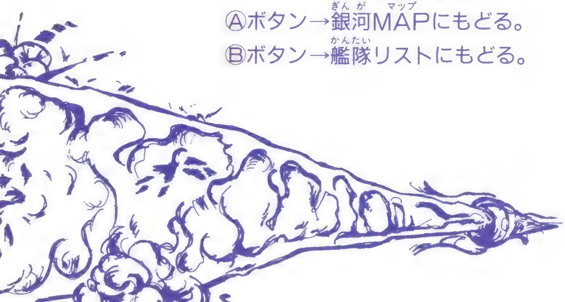
各フェイズ



COM 右
に表示されます。

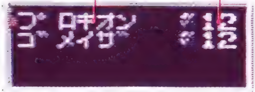
- 各フェイズ――[フェイズの説明]（P.8）参照
- NEXT――次のフェイズへ変わります。
- カンタイL――【艦隊リスト】自軍の艦隊の一覧表

✚ボタンでセレクト
Ⓑボタン→銀河MAPにもどる。
Ⓐボタン→
【艦隊内容表】選んだ艦隊の内容を詳しくみることができます。
Ⓐボタン→銀河MAPにもどる。
Ⓑボタン→艦隊リストにもどる。



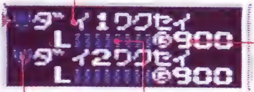
●ワクセイL——左 COM に【恒星系リスト】が表示されます。
✚ボタンでセレクト
MAP上のカーソルも動きます。
Ⓑボタン→もどる
Ⓐボタン↴
左 COM に【惑星リスト】が表示されます。
✚ボタン上下でセレクト
Ⓑボタン→もどる
Ⓐボタン↴
MAPが選んだ惑星を中心とした【恒星系MAP】に変わります。
✚ボタンで、惑星の回りを見ることができます。
Ⓐボタン→　ナシ　Ⓑボタン→もどる

恒星系名　惑星数



恒星系リスト▲

惑星名　1ターンでの収入



どこの所有かを表示　▲惑星リスト
惑星のレベル

●ETC



○ヨウス………【状況】に変わります。

1Pと2PのUNITの比較や、収益を見ることができます。

Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン┐

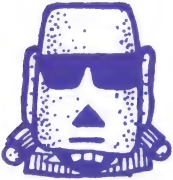
【艦隊状況DOCK】に変わります。

編成の前であれば、前回までに生産したUNITでまだ編成されていないUNITの数が表示され、編成の後であれば、編成しなかった残りのUNITと今回生産した（次回に編成できる）UNITが表示されます。

Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン┐

【COMMANDOR LIST】に変わります。現在待機している、司令官のリストを見ることができます。



Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン→

【状況】にもどる。

- ○アニメ………
- ○サウンド……
- ○ヒョウジ……

（P.12）の セレクト画面と同じ内容です。

○SAVE ……現在の状況を残します。
（P.13の「SAVEの仕方」を参照）

○LOAD ……SAVEした所から始まります。

●END ――――次のターンに変わります。

恒星系MAP時のCOMMAND

（攻撃フェイズ、移動フェイズ時）

COM　右

に表示されます。



カーソルはMAP上にあり、Ⓐボタンを入力すると、COMが表示され、カーソルもCOM内に移動します。Ⓑボタンで戻ります。

COM 右 には、MAPのカーソルの内容が表示されます。

●イドウ――――自分のUNIT〔Ⓔ(END)マークなしのもの〕が移動できます。MAP上のカーソルを、移動〔攻撃・補給〕させたいUNITの上に、移動させ、Ⓐボタンを押すと、COMが表示されます。“イドウ”に入力すると、COMの表示のかわりに選んだUNITの内容がCOM 右 に表示されます。
カーソルは、MAP上をそのUNITの移動力分だけ動けるようになります。移動させたいところが決まったら、そこにカーソルを合わせてⒶボタンを押してください。UNITがその場所まで移動します。
ケッテイ／コウゲキ／ホキュウ　などが表示されるので、✚ボタンでセレクトして、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンで取消しです。



コウゲキ→相手をセレクトします。→武器をセレクトします。

ホキュウ→Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル。

まわりの自軍のUNIT全部にホキュウします。

㊟・間接攻撃UNIT（戦艦A・B・バスターホウ・ビックコア・リトルコア・サイバーガン）は、移動力を消費すると攻撃できません。

・バスターホウ・サイバーガンは攻撃目標上の5箇所(中心と上下左右)にいるすべてのUNITを100%破壊します。自軍のUNITまで巻き込まれるので注意してください。

・残機が少なくなったら、同じUNITどうし合流ができます。合流させたいUNITの上に移動してください。ただし旗艦バスターホウ・サイバーガンは合流できません。

●ホキュウ――全補給の事です。
コロニーの上にいるUNITや、補給艦、自分の惑星の回りにいるUNITに武器が補給されます。
コロニーだけは、補充(不足しているUNITの残機が増える)もできます。

㊟・コロニーと惑星は、Ⓖが必要です。
・Eマークのついている UNITには、補給できません。
・全補給は、1ATTACK 1MOVEに1度のみです。

●オワリ――サイドチェンジか、このフェイズの終わり。

●カンタイL――【銀河MAP時】のCOM参照(P.15)

㊟【艦隊内容表】でⒶボタンを押すと、今いる恒星系MAP上の艦隊であれば、その艦隊の旗艦を中心とした恒星系MAPに変わります。

●テッタイ――【攻撃フェイズ】にのみあります。
この恒星系からワープを行うものです。



敵のいる恒星系から、亜空間移動"ワープ" フェイズでワープはできません。先に艦隊を進めたいとき、または、逃げたいときは艦隊の旗艦を、ワープポイントに持っていき "テッタイ" を行うと、そのワープポイントに通じている恒星系に、移動(ワープ)できます。Eマークは関係ありません。なお、その艦隊の全部のUNITがワープしてしまうので、十分注意してください。

"テッタイ"に入力すると、左 COM にその恒星系にいる艦隊が表示されます。✚ボタンでセレクトし、Ⓐボタンで決定。ワープ先の恒星系のMAPが表示され、決定するかを聞いてきます。

Ⓐボタン→移動します。

Ⓑボタン→キャンセル

㊟移動フェイズではこのコマンドがありません。

●ETC ―――【銀河MAP】の"ETC"参照。(P.17)

補給について

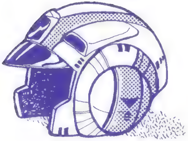
補給は、移動力エネルギーではなく、武器のみです。

- 補給は、亜空間移動“ワープ”フェイズで、首星のある恒星系にいるときドックインを行うと、1ターン待ってから補給されます。

  ㊟ドックや、司令官リストが、いっぱいの時は、ドックインできません。また、G も必要です。

- 恒星系MAP時は、補給艦と、自分の持っている惑星とコロニーから補給できます。
  補給艦と、惑星の回り(上下左右)と、コロニーの上にいるUNITで、Eマークがついていないものが、COMの“ホキュウ”を行うと全補給してくれます。
  コロニーだけは、不足したUNITの残機も2機ずつ補充してくれます。

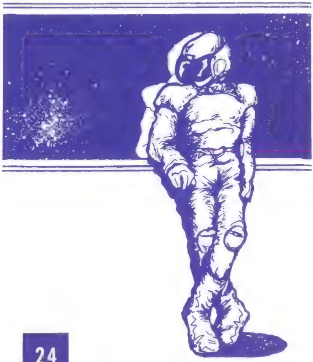
  ㊟・惑星とコロニーからの補給は G が必要です。
  ・全補給は、1ATTACK 1MOVEに一度のみです。



●恒星系MAP時のUNIT単位での補給は、補給艦からの補給です。

ＥマークのついていないUNITのとなりに、補給艦を持って来ると“ケッテイ”の他に“ホキュウ”というCOMが出てきます。“ホキュウ”を選ぶとそのUNITに補給されます。(隣接する　上下左右　最大４つまでのUNIT)

㊟補給艦同士での補給はできません。



フェイズ内容

ここでは、それぞれのフェイズ内容について、くわしく説明しておきます。

セイサン

生産画面に変わります。



✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンでキャンセルです。
Ⓐボタンで決定。

EXIT にカーソルを合わせて、Ⓐボタンを押すとMAP画面に戻ります。





シレイカン

司令官募集画面に変わります。

✚ボタンで契約金をセレクト、Ⓐボタンで決定。画面の右に、0～5名の司令官が応募してきます。その中に必要としている司令官がいれば契約をしてください。✚ボタンでセレクトしてⒶボタンで決定。Ⓑボタンでマップ画面に戻ります。契約金は、1人分ですから、2人契約すれば、Ⓖ は2人分減ります。ここで司令官の名前を変える事ができます。

✚ボタンで好きな名前を入れてください。

Ⓐボタンで決定です。

㊟一度でも募集を行えば、このターンでの募集フェイズは終わりです。

司令官には能力として、

♠攻撃力 ♥幸運 ♣防御力 ♦運用力(地形効果活用力)

の4つがあります。これらを総合して、SS～Gまでのレベルが決まります。(募集フェイズでは最高Aまで)

高い SS-S-AA-A-B-C-D-E-F-G 低い

司令官は8人まで待機できます。

ヘンセイ

左 COM に第何艦隊を編成するかが表示されます。
第一回目のターンでは、UNIT編成はできません。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで戻る
Ⓐボタンで決定↴
【司令官任命画面】に変わります。
㊟司令官がいないと任命できません。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで戻る
Ⓐボタンで決定↴
【UNIT編成画面】
㊟旗艦がいないと編成できません。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンでキャンセル
Ⓐボタンで決定　EXIT
【首星の恒星系MAP】に変わります。
首星の恒星系MAP内でUNITのおける所ならば、どこにでも艦隊を展開することができます。戦略にあったところに展開してください。
㊟ワープポイントは関係ありません。

Ⓐボタンで展開します。

Ⓑボタンでキャンセル→MAP画面に戻ります。

> ㊟UNITの攻撃機とモビルスーツは搭載機です。空母がないと編成することができません。

ワープ

左 COM に恒星リスト表示。

どこの恒星系の艦隊を移動させるのか表示されます。
MAP上のカーソルも動かせます。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで MAP画面

Ⓐボタンで決定↴

左 COM に艦隊のリスト表示、どの艦隊か聞いてきます。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで恒星リストに戻ります。

Ⓐボタンで決定↴

COM 右 に、ワープ・ゴウリュウ・ドックイン　と表示されます。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで艦隊リストに戻ります。

Ⓐボタンで決定

“ワープ”

㊟ワープは１回だけできます。

左 COM 恒星リスト表示。どこの恒星系にいくか聞いてきます。MAP上のカーソルも動きます。

✚ボタンでセレクト Ⓑボタンで（ワープ／ドックイン／ゴウリュウ）

Ⓐボタンで決定↴

行き先の【恒星系MAP】に変わります。

ワープポイントを探します。

✚ボタンでカーソルを動かします。Ⓑボタンで恒星リスト

Ⓐボタンで決定↴

ワープアウトします。→MAP画面に戻ります。

“ゴウリュウ”

㊟合流は何度でもできます。合流してもワープできます。

左 COM 艦隊リスト表示。合流させる艦隊を聞いてきます。

✚ボタンでセレクト Ⓑボタンで（ワープ／ドックイン／ゴウリュウ）

Ⓐボタンで決定↴

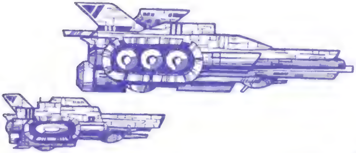
【合流画面】に変わります。後に選んだ方へUNITが移動します。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで MAP画面
Ⓐボタンで決定

“ドックイン”

首星のある恒星系MAPにのみあります。傷ついたUNITが次のターンで回復します。

㊟・ドックがいっぱいの時や、司令官がいっぱいの時はできません。
・Ⓖ がないと回復しません。
・艦隊に空母と搭載機があるとき、空母がやられたら、搭載機はワープした時消滅してしまいます。(P.33［ワープについて］参照)





コウゲキ

左 COM に恒星リスト表示。㊟1P．2P．両方の艦隊がいる時のみです。

どこの恒星系で攻撃を行うか聞いてきます。MAP上のカーソルも動きます。

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンでマップ画面

Ⓐボタンで決定↓

左 COM に艦隊リスト表示

✚ボタンでセレクト　Ⓑボタンで恒星リスト

Ⓐボタンで決定↓

【恒星系MAP】に変わります。

選んだ艦隊の旗艦を中心に、その恒星系MAPに入り、攻撃を行います。COM部分は、恒星系MAP時のCOMになります。3ATTACKを、1P．2P交互にプレイします。ATTACKの途中で、どちらかの艦隊がすべていなくなると、攻撃フェイズは終わりになります。1P．2P共に3ATTACK終わると、MAP画面に戻ります。一度コウゲキフェイズで行動を行った恒星系では、次のコウゲキフェイズでないと攻撃できません。

イドウ

攻撃フェイズと同じです。

ただし敵艦隊がいないだけです。3MOVE続けてプレイします。

㊟先のコウゲキフェイズで敵を全滅させた恒星では、たとえ敵がいなくてもイドウを行うことはできません。

トウシ

COMのワクセイLと同じです。

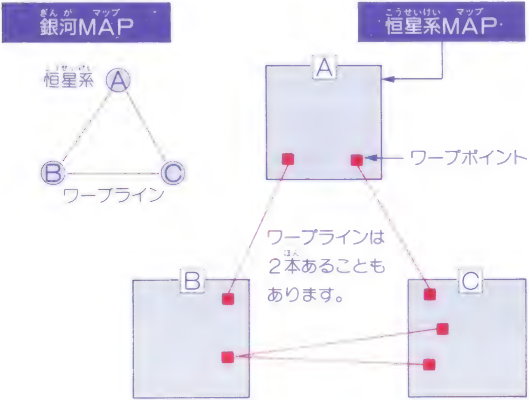
惑星リストの出ている時に、投資を行うか聞いてくるので、行うのであれば、Ⓐボタンを押してください。投資を行うと、惑星のレベルが1上がり、収入と耐久力も上がります。

投資額は、500 Ⓖ ですから、 Ⓖ がないとできません。

一度投資を終了した惑星では、そのターンにふたたび投資はできません。

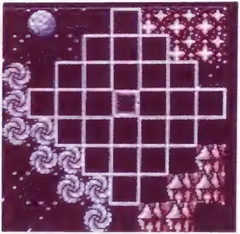
ワープについて

恒星系MAPと恒星系MAPは、ワープラインで結ばれています。
恒星系内のワープラインの端の事をワープポイントといい、艦隊はそのワープポイントを中心に展開するので、その範囲の事をワープエリアといいます。



Ⓐ恒星系とⒷ恒星系とを結ぶワープラインのワープポイントと、Ⓐ恒星系とⒸ恒星系とを結ぶワープラインのワープポイントは違います。
ワープポイントに、旗艦がワープし、その他のUNITがその回りに展開します。

ワープエリア



この範囲のどこかにワープアウトしてきます。

ワープエリアに、UNITがいた場合、その上にワープアウトする事があります。
下にいたUNITは消滅します。但し、ワープポイントに自分サイドのUNITがいた場合は、ワープアウトできません。敵のUNITであればできます。罠として使ってください。

占領について

惑星を占領し、収入を上げ、UNITを多く生産するのが勝利のポイントです。最終的に勝利するためには、敵の首星を占領するわけです。
占領はとても大切なことです。どのUNITでも惑星を占領できるわけではありません。占領できるUNITは、1P側が、O・P・S(Occupy Planet Ship・惑星占領船) 2P側が、A・P・S(Anti Planet Ship・対惑星船)だけです。

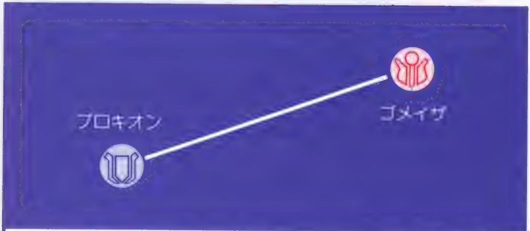


イベント

各ターンの最初に、ランダムにイベントが発生します。

ウチュウアラシ 宇宙嵐	1艦隊のUNITが、2機ずつ減ります。
ノヴァ	1艦隊のUNITが、2機ずつ減ります。
コウキョウ 好況	収入が2倍になります。
フキョウ 不況	収入がありません。
ハンラン 反乱	惑星レベルがダウンします。レベルが3以下の時は、中立にもどる事もあります。
エキビョウ 疫病	惑星レベルがダウンします。
キンザンハッケン 金山発見	収入が3倍になります。
ウチュウカイゾク 宇宙海賊	そのターンの収入を含めて、持ち金が半分に減ります。

銀河(ぎんが)マップ



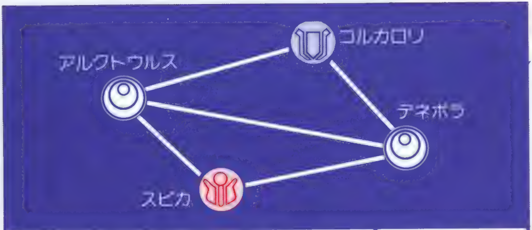
コイヌザ

○ 24 / 00
12 12



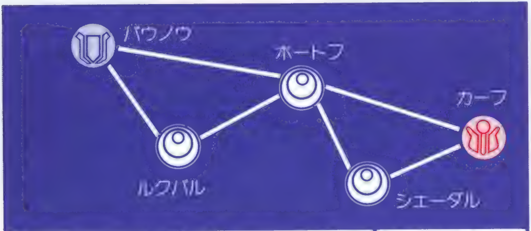
TRIANGLE（トライアングル）

○ 32 / 09
12 11



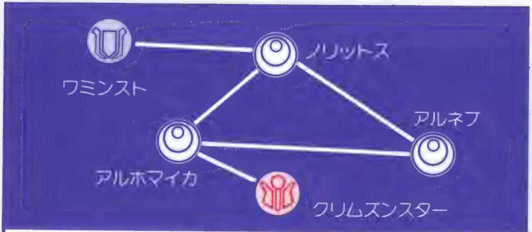
ダイアモンド
DIAMOND

○	56	/	33
	09		14



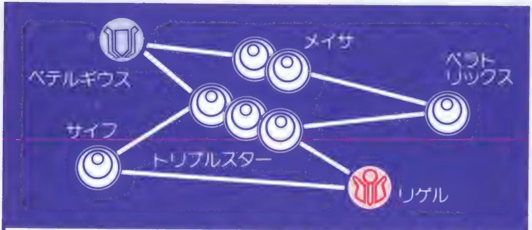
カシオペア
CASIOPEA

○	46	/	26
	10		10



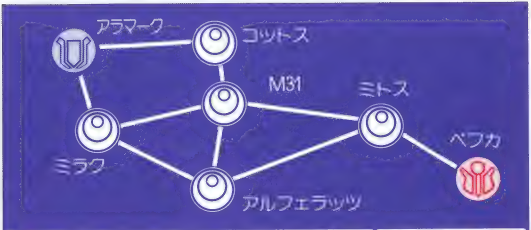
ウサギザ

○	51	／	31
	08		12



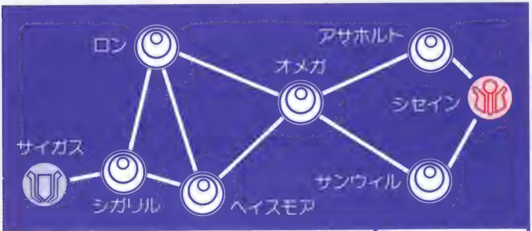
オリオン ORION

○	71	／	53
	09		09



アンドロメダ

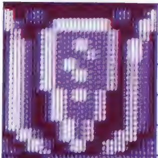
○ 65 ／ 47
07 11



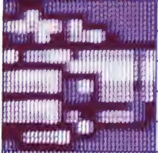
ケンタウルス

○ 86 ／ 67
05 14

UNIT一覧表



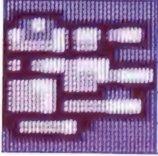
フラグシップ(旗艦)	
移動力	5
武器	ミサイル・ビーム
値段	500
射程距離	1



センカン・A	
移動力	4
武器	ミサイル・ビーム
値段	3,000
射程距離	3・4・5



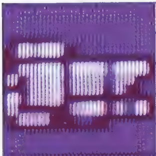
センカン・B	
移動力	6
武器	ミサイル・ビーム
値段	2,500
射程距離	2・3



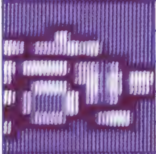
ジュウジュン	
移動力	7
武器	ミサイル・ビーム
値段	1,900
射程距離	1

1P側
(ブルー)

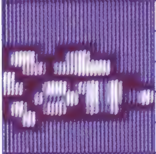
・センカンA・B、バスターホウは間接攻撃のみです。
・バスターホウは、攻撃目標を中心に(中心・上・下・左・右)5ヶ所のみ攻撃できます。



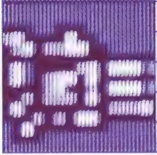
ケイジュン	
移動力	6
武器	ミサイル・ビーム
値段	1,700
射程距離	1



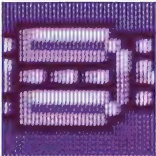
クチクカン・A	
移動力	6
武器	爆雷・ビーム
値段	1,200
射程距離	1



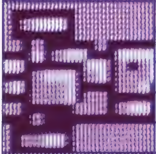
クチクカン・B	
移動力	4
武器	爆雷・ビーム
値段	1,000
射程距離	1



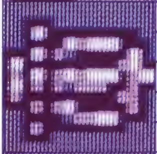
ミサイルカン	
移動力	6
武器	ミサイル
値段	500
射程距離	1



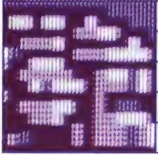
ホキュウカン	
移動力	5
武器	ビーム
値段	200
射程距離	1



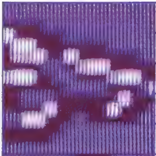
Dーセンコウテイ	
移動力	2
武器	魚雷
値段	2,000
射程距離	1



テイサツカン	
移動力	7
武器	ビーム
値段	100
射程距離	1



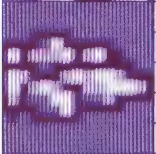
ウチュウクウボ	
移動力	4
武器	ビーム
値段	4,000
射程距離	1



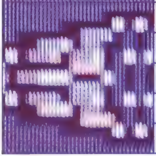
VICBYPER(攻撃機)	
移動力	8
武器	ミサイル・ビーム
値段	500
射程距離	1



バトルスーツ(モビルスーツ)	
移動力	7
武器	ビーム
値段	800
射程距離	1



O・P・S	
移動力	4
武器	ミサイル
値段	200
射程距離	1



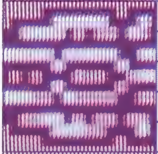
バスターホウ	
移動力	7
武器	破壊砲
値段	6,500
射程距離	3~5

2P側
（レッド）

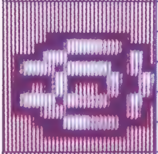
- ビックコア、リトルコア、サイバーガンは間接攻撃のみです。
- サイバーガンは、攻撃目標を中心に〔中心・上・下・左・右〕5ヶ所のみ攻撃できます。



バクテリアン（旗艦）	
移動力	5
武器	ミサイル・ビーム
値段	500
射程距離	1



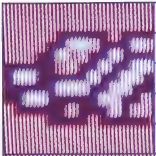
ビック　コア	
移動力	4
武器	ミサイル・ビーム
値段	3,000
射程距離	3・4・5



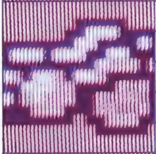
リトル　コア	
移動力	6
武器	ミサイル・ビーム
値段	2,500
射程距離	2・3



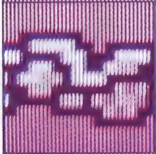
ジュウジュン	
移動力	7
武器	ミサイル・ビーム
値段	1,900
射程距離	1



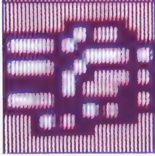
ケイジュン	
移動力	6
武器	ミサイル・ビーム
値段	1,700
射程距離	1



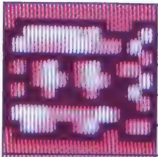
クチクカン・A	
移動力	6
武器	爆雷・ビーム
値段	1,200
射程距離	1



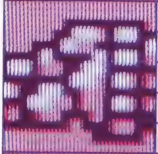
クチクカン・B	
移動力	4
武器	爆雷・ビーム
値段	1,000
射程距離	1



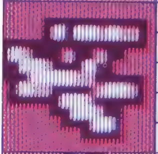
ミサイルカン	
移動力	6
武器	ミサイル
値段	500
射程距離	1



ホキュウカン	
移動力	5
武器	ビーム
値段	200
射程距離	1



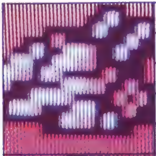
D－センコウテイ	
移動力	2
武器	魚雷
値段	2,000
射程距離	1



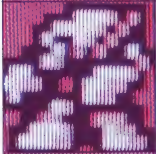
サイバーアイ(偵察艦)	
移動力	7
武器	ビーム
値段	100
射程距離	1



ゼロス(空母)	
移動力	4
武器	ビーム
値段	4,000
射程距離	1



VICCYBER(攻撃機)	
移動力	8
武器	ミサイル・ビーム
値段	500
射程距離	1



サイバースーツ(モビルスーツ)	
移動力	7
武器	ビーム
値段	800
射程距離	1



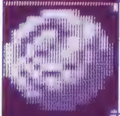
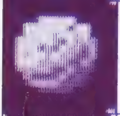
A・P・S	
移動力	4
武器	ミサイル
値段	200
射程距離	1



サイバーガン	
移動力	7
武器	破壊砲
値段	6,500
射程距離	3~5

恒星系(こうせいけい)のスクエアの種類(しゅるい)

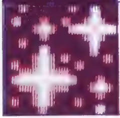
<table>
<tr><td></td><td>1Pの首星(しゅせい)</td><td rowspan="5">移動不可(いどうふか)

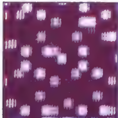
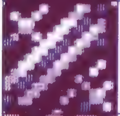
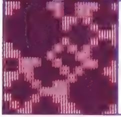
味方(みかた)の惑星(わくせい)なら隣接(りんせつ)するスクエアで全補給時(ぜんほきゅうじ)に、弾薬(だんやく)の補給(ほきゅう)ができます。</td></tr>
<tr><td></td><td>2Pの首星(しゅせい)</td></tr>
<tr><td></td><td>惑星(わくせい)</td></tr>
<tr><td></td><td>惑星(わくせい)</td></tr>
<tr><td></td><td>惑星(わくせい)</td></tr>
</table>

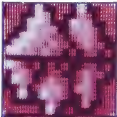
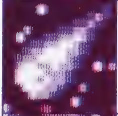
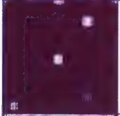
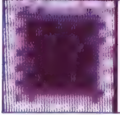
●地形効果●

MAP上のスクエアは、キャラクターの違いによって特徴があります。UNITが動かせない(乗れない)地形や、移動力を多く必要とする地形もあります。攻撃フェイズでの戦闘で、地形を利用してプレイを行えます。

※%(パーセンテージ)は、地形防御力を表わします。

	恒　星	移動不可
	岩の小惑星	地形効果50%
	氷の小惑星	地形効果50%
	炎の小惑星	地形効果12.5%

	宇宙塵	地形効果25%
	宇宙気流	地形効果37.5%
	宇宙磁場	地形効果12.5%
	残骸	地形効果12.5%
	コロニー	地形効果12.5%　上に乗っていれば全補給時に弾薬とUNITの補給ができる
	ワームホール	移動不可

	火山	移動不可
	細胞	移動不可
	彗星	移動不可
	金属流砂	移動不可
	通常空間	地形効果0％
	ワープポイント	地形効果0％（P.33［ワープについて］参照）

UNITのMAP移動力

UNIT ＼ MAP	移動力	通常空間 コロニー ワープポイント	宇宙塵
旗艦フラグシップ・バクテリアン	5	1	1
戦艦A・ビックコア	4	1	1
戦艦B・リトルコア	6	1	1
重巡洋艦	7	1	1
軽巡洋艦	6	1	1
駆逐艦A	6	1	1
駆逐艦B	4	1	1
ミサイル艦	6	1	1
補給艦	5	1	2
D−潜航艇	2	1	1
偵察艦・サイバーアイ	7	1	2
宇宙空母・ゼロス	4	1	1
ビックバイパー・ビックサイバー	8	1	2
バトルスーツ・サイバースーツ	7	1	2
O・P・S／A・P・S	4	1	1
バスターホウ・サイバーガン	7	1	2

<table>
<tr><th></th><th>岩の小惑星
氷の小惑星</th><th>炎の小惑星</th><th>宇宙磁場</th><th>宇宙気流</th><th>残骸</th><th>恒星</th><th>惑星</th><th>彗星</th><th>ワームホール</th><th>金属流砂</th><th>細胞</th></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td colspan="6" rowspan="16">通行不可</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>4</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td>1</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td></tr>
</table>

勝利へのポイント

COSMICWARSで勝利を納めるためにいくつかのポイントを紹介します。
まず、大まかなところでは、お金を貯めて高性能なUNITをつくるか、敵よりも早く攻め込むかです。また、UNITやMAPの特徴を早く理解することも大切です。

1 ワープポイントの活用

ワープポイントや、エリアに敵をおびきよせて、その上にワープアウトすると敵は消滅します。

2 敵の惑星を取る

Ⓖ を貯めて高性能のUNITを買うのが勝つ秘訣、敵が占領したばかりの惑星ならレベルも低くて占領しやすい。中立の惑星を占領するより、敵の惑星は、ちょっと手ごわいけれど、占領すれば自軍の Ⓖ が増え、敵の収入も減り一石二鳥です。

艦隊間での転属(ゴウリュウ)

亜空間移動フェイズで、"ゴウリュウ"を選べば、艦隊間や、艦隊内での転属ができます。だから、レベルの高い司令官の艦隊に戦力を集中させたりする事もできるわけです。

相手の攻撃フェイズの3ATTACK目

次の攻撃フェイズは、自軍先行だから、2回続けて動けます。

うら技!

やり口がキタナイ!と罵声を浴びせられてもヨイという人は……

SAVE, LOADを活用。司令官募集フェイズでレベルの低いのがきたり、相手にいいイベントがきたりしたら……LOAD. SAVEしたところからプレイできます。



画面表示の索引

画面中のコマンドでわからない事があれば、この索引で引いてください。

メモリバックアップ機能つきカセットの注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリー(記憶)しておくバックアップ機能があります。ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにしてください。メモリー内容がSAVEした所までバックアップされます。正しく操作しないと、メモリーの内容が消えることがあります。
なお、下記の注意をお守り下さい。

1. カセットを交換する時は、かならず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチをON.OFF.しないでください。
3. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対にカセットを分解しないでください。
4. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください。故障の原因になります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
7. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
8. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分~15分の小休止をしてください。

このゲームの内容及び名称等は、フィクションであり、実在するものとは一切関係ありません。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000
【東北地区】青森 0177(22)5731
秋田 0188(24)7000
【関東地区】東京 03(262)9110
【北陸地区】新潟 025(229)1141
【関西地区】大阪 06(334)0399
【四国地区】松山 0899(33)3399
【九州地区】福岡 092(715)8200
大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0994(72)0606